SPACE
SIMULATION
WAR

DAIVA
STORY7

カリ・ユガの光輝

LIGHT OF KARI-YUGA　補促マニュアル
SUPPLEMENT MANUAL

※プレイの前に必ずお読み下さい。

T&E SOFT®

ユーザーズマニュアルの訂正追加

◇**攻撃艦隊情報の写真**（48ページ下の写真）

・下記のように変更になりました。

艦隊	司令官	星系	P	B	C	M	O	G	A	γ2	士気
1 fleetA	C. Shark	30 STALOSSA	4	1	1	1	1	1	1	120	52

◇**艦隊の移動**（53ページ13行目）

・下記の文章を削除して下さい。

> ※艦隊の移動は、1艦隊につき1度しか行えません。移動させた艦隊は、次のターンまで動かせませんので、注意して下さい。

◇**配　備**（54ページ14行目）

・下記の文章を削除して下さい。

攻撃艦隊は鉱石船と γ2 がないと配備できません。

◇**配　備**（54ページ最下行）

・下記のように変更になりました。

攻撃艦隊は、1つの星系に3艦隊まで配備できます。

↓

防衛艦隊は、1つの星系に3艦隊まで配備できます。

◇**補　給**（56ページ20行目）

・下記のように変更になりました。

補給用のメニューが、上のように表示されます。

↓

補給用のメニューが、表示されます。

◇**艦隊戦**（62ページの12行目および13行目）

・下記のように変更になりました。

艦隊戦では同時にテリトリーの異なる………戦うことはできません。

↓

艦隊戦では同時に所属の異なる………戦うことはできません。

もしそのような状況になったときは、帝国の植民星系→帝国の同盟星系→中立星系の順に艦隊戦は行われます。

↓

もしそのような状況になったときは、帝国（植民・同盟）星系の攻撃・防衛艦隊→中立星系の防衛艦隊の順に艦隊戦は行われます。

■全星系情報

◇収　益

・収益＝星系の収入（計算式はデータプールを参照）

◇色分け

・全星系情報は、星系の所属によって色分けされます。赤色は帝国植民・同盟星系、緑色は中立星系、水色はプレイヤー植民・同盟星系です。

■攻撃艦隊情報

◇色分け

・攻撃艦隊情報では、$\gamma 2$ の残量を緑→黄→赤という色の変化で示します。

■星系マップ

◇惑星の公転

・各惑星は恒星を中心に公転しています。惑星の位置は１ターンごとに変化します。

■製　造

◇製造中の艦船数（54ページ写真）

・現在製造中の艦船数は、ストックの表示の左に括弧付けで表示されます。

■配　備

◇艦隊司令官

・司令官候補の人数が10名未満となった場合、毎月約30%の確率で新しい司令官が配属されます。この中には退役させた司令官が含まれることもあります。

■補　給

◇同盟星系での補給

・同盟星系では、防衛艦隊の補給を行うことができます。

■経　済

◇税　率

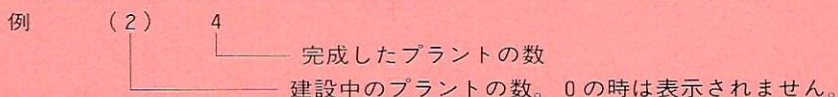
・経済の状況により、税率の表示色を緑→黄→赤で表示させます。赤色になったまま放っておくと反乱の危険性が高まります。

◇建設中のプラント数（57ページ写真）

・現在建設中のプラント数は、個数表示の左に括弧付けで表示されます。

例　（2）　4

4 ── 完成したプラントの数

（2） ── 建設中のプラントの数。0の時は表示されません。

◇投　資

・投資を行うと各プラントのレベルが上がります。各レベルが上がることによって下記のような効果が期待できます。

反乱の抑制：	環境レベル
製造可能な艦船の種類の増加：	技術レベル
$\gamma 2$ の採掘量の増加：	採掘レベル
艦船の製造期間の短縮：	工業レベル
星系の増収：	技術レベル、工業レベル、採掘レベル

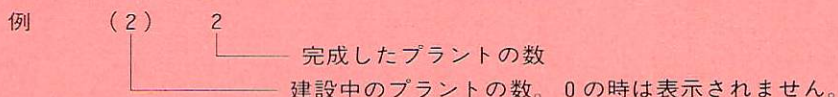
■建　設

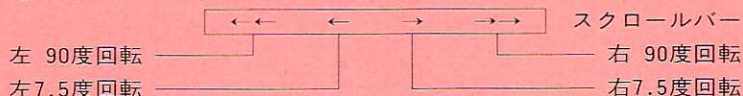
◇建設中のプラント数（58ページ写真）

・現在建設中のプラント数は、1ターン間に設定したプラント建設予定数の左に括弧付けで表示されます。

例　（2）　2

2 ── 完成したプラントの数

（2） ── 建設中のプラントの数。0の時は表示されません。

◇建設予定エリアの選択

・格子上に区切られた惑星マップで建設予定エリアを選択します。1度に表示可能なエリアは惑星の半分です。スクロールバーを使って惑星を回転させ裏に隠れたエリアを表示させることが出来ます。

◇プラント建設予定の取り消し

・プラント建設予定を取り消したいときは、取り消しをするエリアにマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックします。プラントメニューが表示されたところで右ボタンをクリックします。これでプラント建設予定は取り消されます。

■編　成

◇合　流

・合流で艦船がどちらか片方に全て集められた場合は、艦船の無くなった方の艦隊司令官は退役扱いとなります。

◇退　役

・艦隊を退役させると、その艦隊に所属する艦船はすべて無くなります。

・退役扱いとなった艦隊司令官は、再び司令官候補に任命されることがあります。

■惑星戦

◇植民星系にするには

・主星の防衛システムの全てを破壊または占領すれば、プレイヤーの植民星系にすることができます。ただし主星にコロニー・研究センターがない場合は、その防衛システムへの最低限の攻撃で植民星系となります。

・主星のコロニー・研究センターの全てを破壊または占領すれば、プレイヤーの植民星系にすることができます。ただし主星に防衛システムがない場合は、そのコロニー・研究センターへの最低限の攻撃で植民星系となります。

※占領とは、DA の降下でプラント攻撃に成功し全滅させた状態を示します。ただしその星系からプレイヤーの艦隊が存在しなくなると、占領状態は解除されてしまいます。

◇軌道ビーム攻撃を行うには

・軌道ビーム砲は戦艦に搭載されています。つまり軌道ビーム攻撃をしようとする艦隊の中に戦艦が1隻もいないと軌道ビーム攻撃は実行できません。

◇惑星攻撃の中止

・惑星攻撃を実行せずに中止しても行動ポイント（3）は消費されます。

◇艦隊司令官の経験値の影響

・艦隊司令官は、惑星戦と艦隊戦の2種類の経験値（表示はされません）を持っています。惑星戦でプラントに被害を与えるたびに惑星戦の経験値が上がります。艦隊司令官の惑星戦の経験値が上がれば上がるほど、惑星戦の成功率は高くなります。

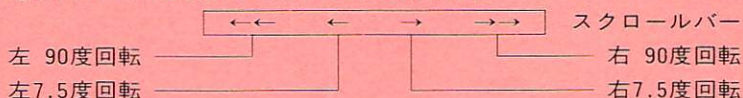
◇プラントに隣接する防衛システムの効果

・プラントの上下左右4方向に防衛システムが存在する場合、プラントの防衛効果は高くなります。

◇星系の防衛レベル

・星系の防衛レベルが高まると、主星に存在するプラントの防衛効果も高まります。

◇攻撃目標エリアの選択

・格子上に区切られた惑星マップで攻撃目標エリアを選択します。1度に表示可能なエリアは惑星の半分です。スクロールバーを使って惑星を回転させ裏に隠れたエリアを表示させることが出来ます。

■艦隊戦

◇艦隊司令官の経験値の影響

・艦隊司令官は、惑星戦と艦隊戦の2種類の経験値（表示はされません）を持っています。艦隊戦で敵艦隊を撃破もしくは撤退させるたびに艦隊戦の経験値が上がります。艦隊司令官の艦隊戦の経験値が上がれば上がるほど、艦隊戦の勝率は高くなります。

◇撤　退

・艦隊に撤退命令を与えると、その艦隊は戦闘区域の中心から外側へ最短距離で離脱しようとします。つまり位置をよく考えて撤退命令を出さないと、撤退させるつもりの艦隊が、逆に敵艦隊に向かって突っ込んで行ってしまいます。

◇ γ2 （エネルギー）

・艦隊の γ2 の残量が少なくなると、攻撃不能となります。特に艦隊の構成が大きい場合は、γ2 の消費量も大きくなるので注意が必要です。戦闘中に鉱石船が破壊されてγ2 の残量が0になった場合、艦隊は移動不能となります。

ご　注　意

この度は、弊社製品「カリ・ユガの光輝」をお買上げ頂き誠にありがとうございます。

さて、この「カリ・ユガの光輝」はシミュレーションゲームという商品の性格上、マスターアップのぎりぎりまでデータ調整を続けて参りました為、完成した製品版と各雑紙媒体に提供しましたサンプル版とでは、一部データが異なっております。

とりあえず、2月8日発売の月刊LOGIN誌3月号の別冊付録とは、惑星マップデータの一部が相違していることをご承知下さい。参考までに下記に相違部分を記載いたします。また、その分のアフターケアにつきましては4月号誌上にて行われるそうです。

他の雑誌媒体掲載記事につきましても同様のことがいえますが、それらについてのお問い合わせはご遠慮くださるようにお願い申し上げます。

それでは、私どもの自信作「カリ・ユガの光輝」を十分にお楽しみ下さい。

㈱ティーアンドイーソフト
開発部

〈データ相違部分〉

星系：SELA	主星数	プラント惑星数	未開惑星数
	1	6	0
	↓	↓	↓
	1	4	2

※第3惑星：SELALAが未開惑星に変更
　第7惑星：AKIYOABが未開惑星に変更

星系：ADELTA	主星数	プラント惑星数	未開惑星数
	1	5	0
	↓	↓	↓
	1	4	1

※第5惑星：IGUATUが未開惑星に変更

Ｖ３０モードでご使用ください。